

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI TATA CARA SHOLAT UNTUK KELAS II SEKOLAH DASAR

Zinnurain

(Dosen Prodi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram)

Email: rainzinnu@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan multimedia pembelajaran PAI materi tata cara sholat yang layak digunakan untuk siswa kelas II Sekolah Dasar ditinjau dari aspek materi, pembelajaran, tampilan dan pemrograman; (2) mengetahui respons siswa; dan (3) mengetahui efektifitasnya dalam pembelajaran. Penelitian ini adalah *research and development* (R&D) yang meliputi tahap: (1) analisis kebutuhan, (2) desain pembelajaran, (3) pengembangan produk, dan (4) evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 29 siswa kelas II SD Negeri Samirono, Sleman, Yogyakarta. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Produk multimedia pembelajaran PAI materi tata cara sholat ini layak atau valid. Penilaian multimedia pembelajaran dari aspek materi, pembelajaran, tampilan dan pemrograman berkategori sangat baik. (2) Respon siswa terhadap multimedia yang dikembangkan sangat baik. (3) Keefektifan multimedia pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “tinggi”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran pendidikan agama Islam materi tata cara sholat yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas II sekolah dasar.

Kata Kunci : *pengembangan, multimedia, tata cara sholat.*

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari pada tingkat sekolah dasar mulai dari kelas 1 sampai 6. Mata pelajaran pendidikan agama Islam dirancang untuk mempersiapkan para siswa agar memiliki mental keimanan dan ketaqwaan yang kuat dalam menghadapi kemajuan dan perkembangan zaman.

Dalam ajaran Islam sholat adalah merupakan tiang agama. Sholat juga merupakan amalan yang pertama kali akan dihisab di hari kiamat. Dalam upaya mengenalkan sholat yang baik dan benar sesuai dengan ajaran Rasulullah SAW, maka

sholat sejatinya hendaklah diajarkan kepada anak sejak usia dini. Bahkan orang tua (walinya) wajib mengajarkan dan memerintahkan sholat kepada anaknya jika usianya sudah sampai pada 7 tahun atau tepat pada saat anak menginjak kelas 2 sekolah dasar (Sabiq, 2012: 20). Dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar, sholat adalah salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh para siswa sekolah dasar yang mulai dipelajari sejak kelas 1 semester 2 sampai kelas 6 semester 2.

Pengertian sholat dalam syariat Islam ialah ibadah yang tersusun dari perkataan dan perbuatan yang dimulai dari takbir dan diakhiri salam, serta memenuhi

beberapa syarat yang ditentukan (Daradjat, 1996: 33).

Sangat disadari bahwa kehidupan dan peradaban manusia akan terus mengalami perubahan dan kemajuan dari masa ke masa. Terutama kehidupan pada zaman ini mengalami proses perubahan yang begitu cepat dan banyak. Fenomena yang demikian tidak terkecuali juga terjadi dalam konteks pendidikan. Dalam merespon fenomena perubahan global tersebut, pengembangan pendidikan di segala bidang ilmu dan penerapannya terus dilakukan dengan cara “teknologisasi pendidikan” dalam rangka menghasilkan produk pendidikan yang kompetitif dan berkualitas. Termasuk menyiapkan strategi pembelajaran yang menuntut siswa agar bisa merespon tantangan global serta menyiapkan keterampilan yang diperlukan guna menghadapi kemajuan tersebut (Newby, 2000:116). Tantangan dan kemajuan itupun berlaku dalam pendidikan berbasis keagamaan dalam hal ini pendidikan agama Islam dengan pendekatan prinsip-prinsip teknologi pembelajaran. Kegiatan teknologi pendidikan di dalam pendidikan agama Islam akan dipersepsikan sebagai kegiatan memakai media dan alat bantu dalam proses mengajar agama, membahas keterampilan, sikap, perbuatan, dan strategi mengajarkan agama (Arsyad, 1997: 6).

Aplikasi teknologi pembelajaran dewasa ini berupa pemanfaatan proses dan produk teknologi komunikasi dan informasi (*information and Communication Technology* disingkat *ICT*) untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan. Dalam menerapkan ICT secara optimal, perlu disusun strategi pemanfaatan yang tepat guna meningkatkan kualitas, efisiensi, dan efektivitas pendidikan dan pembelajaran termasuk untuk pembelajaran tata cara sholat untuk siswa kelas 2 sekolah dasar.

Media pembelajaran berbantuan komputer berguna untuk mengurangi batasan ruang dan waktu. Penggunaan multimedia pembelajaran akan memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual (*individual learning*) dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar sehingga siswa akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Sholat adalah materi pelajaran yang menekankan pada keterampilan praktek. Terbatasnya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran keagamaan diduga merupakan salah satu sebab lemahnya pemahaman materi yang disampaikan. Penyediaan media ataupun multimedia pembelajaran tentang tata cara sholat sangatlah perlu diadakan sebagai bahan pendukung untuk menjadikan para siswa agar lebih bisa memahami

pelajaran dan lebih trampil dalam mempraktekkan tata cara sholat yang baik dan benar. Schunk, Pintrich, & Meece (2010: 22) menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat penting karena dapat membangkitkan rasa senang dan gembira serta memperbaharui semangat pebelajar. Dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari guru pendidikan agama Islam belum bisa memanfaatkan fasilitas yang disediakan sehingga mengalami kesulitan dalam mengembangkan media yang menarik dalam mendukung proses belajar mengajar. Salah satunya adalah belum adanya multimedia pembelajaran interaktif pendidikan agama Islam materi tata cara sholat untuk kelas 2 sekolah dasar yang interaktif dan menarik. Bahkan multimedia pembelajaran interaktif tentang tata cara sholat untuk siswa SD sejauh ini belum tersedia dan belum ditemukan oleh peneliti di toko-toko besar seperti toko buku Gramedia yang khusus menjual buku serta media pembelajaran lainnya. Pengembangan multimedia pembelajaran tata cara sholat pada mata pelajaran pendidikan agama Islam untuk kelas 2 sekolah dasar menjadi salah satu solusi dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan yakni meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya adalah *research and development* (R&D). Pada dasarnya penelitian dan pengembangan terdiri dari dua tujuan utama yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan dan daya tarik produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama sebagai fungsi pengembangan, sedang tujuan kedua disebut fungsi validasi. Dalam penelitian ini dikembangkan multimedia pembelajaran pendidikan agama Islam materi tata cara sholat untuk kelas 2 sekolah dasar.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran PAI ini adalah gabungan prosedur yang diadopsi dari langkah pengembangan Borg & Gall dan langkah pengembangan Owens & Lee, :

(1). Analisis Kebutuhan, meliputi dua langkah: studi pustaka dan studi lapangan. (2). Desain pembelajaran dengan bentuk system approach model for designing instruction, dijabarkan sebagai berikut: a). mengidentifikasi standar kompetensi mata mata pelajaran PAI, b). Menganalisis dan menetapkan kompetensi dasar, c). mengidentifikasi karakteristik awal siswa, d). Merumuskan indikator keberhasilan pembelajaran mata pelajaran PAI, e). Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, f). Menyusun strategi

pembelajaran multimedia pembelajaran PAI, (3) produksi/pengembangan multimedia dengan langkah; a). Membuat flowchart, b). Mengumpulkan bahan materi, c). Membuat storyboard, d). memasukkan dan menggabungkan materi dengan software yang telah ditentukan, e). test secara modular, (4), evaluasi, meliputi: a). Validasi produk, b). Uji coba satu-satu, c). Uji coba kelompok kecil, d). Uji coba lapangan, e).pre-test dan post-test(5) produk akhir/diseminasi.

Uji Coba Produk

Uji coba produk terdiri dari:

1. Desain Uji Coba
meliputi enam tahap yaitu:(a). Pendahuluan, (b). Pelaksanaan, (c). Membagikan angket kepada siswa, (d). analisis angket siswa, (e). penggunaan multimedia pembelajaran yang diawali *pre-test* dan diakhiri *post-test*, (f). Analisis *pre-test* dan *post-test*.
2. Subjek Validasi dan Subjek Uji Coba
Subjek validasi terdiri ahli materi dan ahli media. Untuk subjek uji coba siswa kelas 2 SDN Samirono.
3. Jenis Data
Jenis data yang didapatkan yaitu (a). data kualitatif berupa komentar dan kesan siswa, guru, ahli materi dan media. (b). Data kuantitatif, berupa hasil pengisian lembar validasi ahli materi dan media, guru dan respon siswa. Data kualitatif

maupun kuantitatif yang diperoleh tersebut dimaksudkan untuk melihat kualitas dari masing-masing komponen pengembangan multimedia pembelajaran, agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan baik dari aspek materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan dan pemrograman. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media, lembar respons siswa, lembar penilaian guru dan tes. Adapun kisi-kisi instrumen yang telah divalidasi terhimpun pada tabel-tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Materi	Kesesuaian SKKD dengan materi	1
		kecukupan materi untuk mencapai tujuan	1
		Urutan penyajian materi	1
		kesesuaian dan kedalaman materi dengan kemampuan siswa	2
		manfaat materi dalam kehidupan nyata	1
		kesesuaian narasi dan animasi	2
		Kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa	1
		Kesesuaian soal dengan materi	1
2	Pembelajaran	Kejelasan kompetensi dan tujuan	2
		Kesesuaian dengan indikator pembelajaran	1
		Kejelasan contoh yang diberikan	1
		Kejelasan uraian penjelasan materi	1
		Pemaksimalan pembelajaran	1
		Pemberian umpan balik	1
		Kualitas interaksi pembelajaran	1
		Keakraban dengan pengguna	1
		Konsistensi tes dengan tujuan pembelajaran	1
		Pemberian motivasi	1
		Kesesuaian soal-soal tes dengan kompetensi dan indikator keberhasilan	1
		Total Jumlah butir	22

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Tampilan	Kejelasan petunjuk penggunaan program	1
		Keterbacaan teks	1
		Penulisan dan komposisi warna	2
		Kualitas tampilan gambar	1
		Tampilan narasi, animasi dan video	3
		Tampilan layer/screen design	2
		Ketepatan penggunaan bahasa	1
		Daya dukung musik	1
		Navigasi	1

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Penilaian Guru Mata Pelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Materi	Kesesuaian SKKD dengan materi	2
		Penyajian materi yang berurur	1
		Keterkaitan dan kemudahan materi	2
		Ketersediaan evaluasi yang sesuai dengan kemampuan siswa	1
		Kecukupan materi untuk mencapai kompetensi	1
		Kebermanfaatan materi dalam kehidupan nyata	1
		Kesesuaian narasi untuk menyajikan materi dengan karakteristik siswa	1
2	Pembelajaran	Kejelasan pemilihan topik	1
		Kejelasan tujuan pembelajaran	1
		Kejelasan uraian penjelasan materi	1
		Kejelasan contoh yang diberikan	1
		Pemberian latihan	1
		Keakraban interaksi dan umpan balik dalam pembelajaran	2
		Ketersediaan penarik minat siswa	1
		Kejelasan manfaat belajar	1
		Konsistensi tes dengan tujuan pembelajaran	1
3	tampilan	Pemaksimalan proses pembelajaran	1
		Kesesuaian jenis dan ukuran huruf dengan karakteristik siswa	2
		Keterbacaan teks secara keseluruhan	1
		Keserasian warna, teks dan tombol	3
		Kualitas musik pengiring	1
		Kemenarikan tampilan animasi dan video	2
		Kejelasan narasi yang disampaikan	1
		Kejelasan audio	1
		Kualitas interaktivitas media	1
4	pemrograman	Kejelasan navigasi dan tombol	2
		Kejelasan petunjuk penggunaan	1
		Ketersediaan menu utama	1
		Kemudahan penggunaan secara keseluruhan	1
		Ketahanan produk secara keseluruhan dari error	1
		Total Jumlah butir	38

Tabel 4. Kisi-kisi Respons Siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Materi	Kemudahan memahami materi oleh siswa	3
		Memotivasi belajar siswa	1
		Hubungan materi dengan pengalaman nyata	2
		Materi yang disajikan menyenangkan	1
2	Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran menarik	1
		Bahasa yang mudah difahami	1
3	Tampilan	Kemenarikan warna	1
		Kejelasan narasi dan musik	2
		Ketertarikan pada animasi dan video	2

5. Teknik Analisis Data

Data berupa skor (kuantitatif) yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan acuan konversi skala 5. Data hasil penelitian ini adalah berupa penilaian ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran terhadap kualitas produk yang dikembangkan ditinjau dari aspek isi materi, pembelajaran, tampilan dan pemrograman. Data yang berupa komentar, saran revisi dan hasil pengamatan selama proses uji coba dianalisis secara deskriptif kualitatif dan disimpulkan sebagai masukan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data yang berupa skor tanggapan ahli maupun siswa yang diperoleh melalui angket dan respons siswa, dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase dan kategorisasi.

Langkah-langkah yang digunakan untuk memberikan kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan adalah:

- Data berupa skor tanggapan yang diperoleh dari angket diubah dulu

menjadi data interval seperti tersaji pada tabel berikut.

- b. Skor yang diperoleh kemudian dijumlahkan dan dirata-ratakan, selanjutnya dikonversikan menjadi nilai, pada skala 5, dengan acuan tabel yang diadaptasi dari Sukardjo (2010: 100-101) seperti disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Konversi Skor pada Skala 5

Nilai	Interval Skor	Data Kualitatif
5	$X > x_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat baik
4	$x_i + 0,60 S_{bi} < X \leq x_i + 1,80 S_{bi}$	Baik
3	$x_i - 0,60 S_{bi} < X \leq x_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup
2	$x_i - 1,80 S_{bi} < X \leq x_i + 0,60 S_{bi}$	Kurang
1	$X \leq x_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang

Keterangan:

X_i (Rerata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (Skor mak ideal + skor min ideal)

S_{bi} (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (Skor mak ideal – skor min ideal)

X = Skor Empiris (Aktual)

Sedangkan untuk mengetahui efektifitas produk berupa tingkat pemahaman materi yang telah diajarkan diwujudkan dalam skor tes hasil belajar setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Skor hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test*. Peningkatan yang terjadi sebelum kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran pendidikan agama Islam dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran

pendidikan agama Islam dihitung dengan rumus (*N-gain*) yang ditentukan berdasarkan rata-rata *gain* skor yang dinormalisasi (*g*) yaitu perbandingan dari skor *gain*. Skor *gain* yaitu skor *gain* yang diperoleh siswa *pre-test* dan *post-test* sedangkan skor *gain* maksimum yaitu skor *gain* tertinggi yang diperoleh siswa. Rata-rata *gain* yang dinormalisasi (*N-gain*) (Hake, 1998: 3) dinyatakan oleh persamaan sebagai berikut.

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{Post} : Skor *Post-test*

S_{Pre} : Skor *Pre-test*

S_{Maks} : Skor Maksimal

Nilai ini selanjutnya diinterpretasikan ke dalam Tabel 7 klasifikasi Nilai Gain (Hake. 1998:3) berikut.

Tabel 7. Klasifikasi Nilai Gain

Nilai	Klasifikasi
$(N-gain) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > (N-gain) \geq 0,3$	Sedang
$(N-gain) < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan

Data yang diperoleh adalah sebagai berikut: (a). Studi pustaka, (1) standar kompetensi pembelajaran PAI materi tata cara sholat untuk kelas 2 sekolah dasar adalah agar siswa mampu memahami, dan terampil mengerjakan sholat secara tertib, (2) Guru mata pelajaran berpendapat bahwa

penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI sangat penting untuk mendukung tercapainya kompetensi yang diinginkan, (3) Peneliti meyakini bahwa diperlukan sebuah bahan ajar yang lebih interaktif dan menyenangkan yakni berupa multimedia pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD interaktif mengenai tata cara sholat. (b). Studi lapangan, dilakukan di SD Negeri Samirono Sleman Yogyakarta pada bulan November 2013. Hasil studi lapangan menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar siswa bervariasi mulai dari yang paling tinggi hingga yang paling rendah sehingga perlu peningkatan kualitas hasil belajar, (2) kurangnya alokasi yang diberikan untuk praktek gerakan tata cara sholat bagi siswa, (3) siswa antusias mengikuti pembelajaran menggunakan komputer, namun demikian, penggunaan laboratorium komputer yang telah tersedia untuk pembelajaran PAI di sekolah belum optimal. (3) ketiadaan media pembelajaran yang bersifat interaktif untuk materi tata cara sholat.

2. Desain pembelajaran

Setelah melakukan analisis kebutuhan terhadap proses pembelajaran di kelas 2 SD Negeri Samirono diperoleh informasi bahwa: (a). Standar Kompetensi (SK) yang harus dicapai adalah membiasakan siswa melakukan sholat secara tertib. Dengan Kompetensi Dasar (KD) siswa mampu mencontohkan gerakan sholat, serta mampu

mempraktikkan sholat secara tertib. (b). Karakteristik siswa kelas 2 SD Negeri Samirono berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa siswa rata-rata berumur 7 tahun, siswa mampu menggunakan komputer, dan sangat tertarik untuk belajar dengan menggunakan komputer. (c). Indikator keberhasilan yang ditentukan ialah siswa mampu mencontohkan kembali tata cara sholat dengan tertib (secara lisan), dan menjawab pertanyaan kandungan materi yang telah disampaikan dengan benar. (d). Instrumen penilaian yang digunakan berupa 15 soal pilihan ganda yang mencakup 2 kompetensi sesuai dengan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai dalam pembelajaran PAI materi tata cara sholat. (e). Pembelajaran dilaksanakan di laboratorium komputer SD Negeri Samirono Yogyakarta dengan cara masing-masing siswa mengoperasikan 1 unit komputer yang telah dilengkapi dengan fasilitas *CD ROOM* atau *USB* untuk menggandakan *file multimedia* dan *speaker* untuk menampilkan multimedia pembelajaran. siswa diberikan penjelasan tentang penggunaan multimedia dan belajar secara mandiri.

3. Produksi/Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan multimedia ini kegiatan yang dilakukan adalah: (a). Membuat *flowcharts view* multimedia pembelajaran interaktif PAI

materi tata cara sholat sebagai bagan alur pengembangan multimedia pembelajaran tata cara sholat. (b). Mengumpulkan bagian-bagian multimedia berupa materi yang disusun dari 2 buku PAI materi tata cara sholat untuk siswa, animasi, 2 video sholat dan gerakan yang dilarang di dalam sholat, audio narasi berupa rekaman suara berbentuk mp3 yang direkam melalui program *Cool Edit Pro 2.1*. (c). Membuat *storyboards* multimedia pembelajaran interaktif tata cara sholat untuk menggambarkan bentuk tampilan setiap *frame* dalam multimedia yang dikembangkan. (d). Menggabungkan bagian-bagian multimedia yang telah dikumpulkan dan dikembangkan dengan menggunakan program *Adobe Flash CS3* berdasarkan *storyboard* dan *flowchart view*. Adapun *software-software* yang digunakan sebagai pendukung dalam pengembangan multimedia pembelajaran tata cara sholat ini adalah: *Adobe Flash CS3* sebagai *software* utama dalam pengembangan multimedia, *Cool Edit Pro 2.1* sebagai program untuk merekam suara baik dalam bentuk narasi maupun pelafalan bacaan sholat. (e). Tes secara modular dilakukan untuk memastikan hasil awal pembuatan multimedia sesuai dengan *flowchart* maupun *storyboard* yang direncanakan seperti kecocokan warna dan animasi, materi, audio, video, dan lainnya. Tes secara modular ini juga dilakukan untuk mengetahui jalannya program secara

keseluruhan dan pengetesan ke beberapa komputer yang menggunakan *Windows* yang berbeda namun memiliki spesifikasi yang setara.

Multimedia pembelajaran PAI materi tata cara sholat telah selesai dikembangkan, secara keseluruhan berisi: (a). Menu Petunjuk penggunaan yaitu berisi petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran interaktif tata cara sholat. (b). Menu kompetensi yaitu berisi rumusan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator. (c). Menu materi berisi materi yang terdiri atas 3 judul materi dan disetiap materi telah dilengkapi animasi yang interaktif. (d). Menu evaluasi berisi evaluasi yang terdiri atas 10 butir soal pilihan ganda meliputi 3 materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. (e). menu profil pengembang yaitu profil berupa informasi mengenai biodata pengembang, dosen pembimbing, ahli materi dan ahli media.

4. Evaluasi

Ahli materi

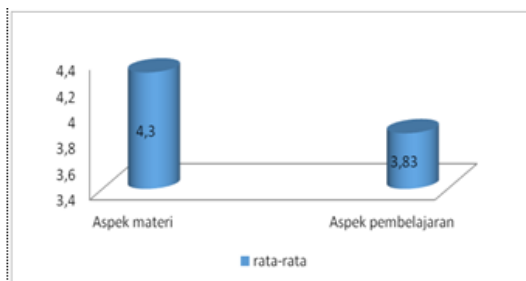
Yang dijadikan sebagai validator materi pada multimedia pembelajaran interaktif tata cara sholat ini adalah bapak Andi Prastowo, M.Pd.I yang merupakan salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Produk multimedia hasil pengembangan di

fokuskan pada dua aspek, yaitu aspek materi dan aspek pembelajaran.

Tabel 8. Rangkuman Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1	materi	43	4,3	Sangat Baik
2	pembelajaran	46	3,83	Baik

Hasil penilaian dari ahli materi untuk aspek materi dan pembelajaran jika disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 1. Diagram Penilaian Ahli Materi

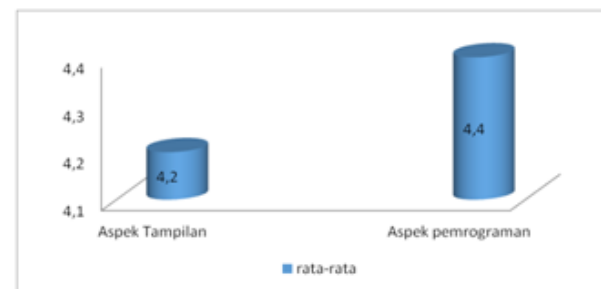
Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam produk multimedia pembelajaran ini adalah Kaprodi Teknologi Pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta bapak Herman Dwi Surjono, Ph.D yang dipilih berdasarkan kompetensi, keahlian dan pengalaman di bidang teknologi pembelajaran. Fokus penilaian ahli media adalah menilai produk multimedia pembelajaran pada aspek tampilan dan aspek pemrograman. Hasil penilaian ahli media terhadap aspek media, dapat dilihat pada tabel-tabel berikut ini.

Tabel 9. Rangkuman Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1	tampilan	42	4,2	Sangat Baik
2	pemrograman	35	4,4	Sangat baik

Hasil penilaian dari ahli media untuk aspek tampilan dan aspek pemrograman jika disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 2. Diagram Penilaian Ahli Media

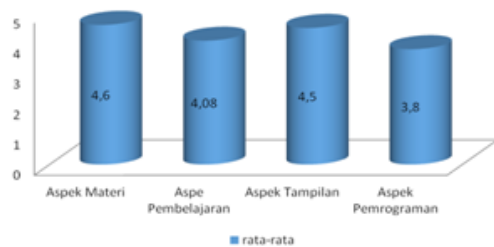
Terdapat saran dan revisi produk yang dilakukan yaitu: (1). Perlu diberikan narasi berupa salam pembuka, (2). Pada *title page* perlu ditambahkan informasi: target *user* dan identitas pengembang. (3). Umpan balik pada tiap soal perlu diberikan. (4). Surat al-Fatihah tulisannya perlu diperjelas lagi (termasuk untuk bacaan yang lain), (5). Urutan menu perlu disesuaikan.

Guru sebagai praktisi atau pengguna produk multimedia pembelajaran interaktif PAI materi tata cara sholat yang dikembangkan juga diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk.

Tabel 12. Rangkuman Hasil Penilaian Guru atau Praktisi

No	Aspek Penilaian	Jumlah	Rata-rata	Kategori
1	Materi	46	4,6	Sangat Baik
2	Pembelajaran	49	4,08	Sangat Baik
3	Tampilan	49	4,5	Sangat Baik
4	Pemrograman	31	3,8	Baik

Hasil penilaian dari guru atau praktisi untuk aspek materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan dan aspek pemrograman jika disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 3. Diagram Penilaian Guru atau Praktisi

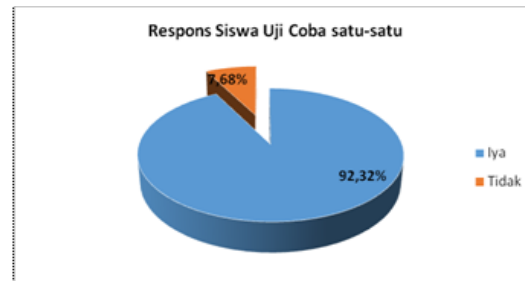
Uji Coba Satu-satu

Tujuan uji coba ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merevisi atau memperbaiki produk untuk digunakan dalam uji coba kelompok kecil. Data yang diperoleh kemudian dihitung persentase siswa yang memilih pilihan “iya” dan “tidak”.

Tabel 13. Rangkuman Respon Siswa Uji Coba Satu-satu

No. Butir	Jumlah Siswa yang Memilih		Persentase Siswa yang Memilih	
	Iya	Tidak	Iya	Tidak
1	3	0	100%	0%
2	3	0	100%	0%
3	3	0	100%	0%
4	3	0	100%	0%
5	2	1	66,7%	33,3%
6	3	0	100%	0%
7	2	1	66,7%	33,3%
8	3	0	100%	0%
9	3	0	100%	0%
10	3	0	100%	0%
11	2	1	66,7%	33,3%
12	3	0	100%	0%
13	3	0	100%	0%
Rata-rata Persentase			92,32%	7,68%

Hasil respons siswa pada uji coba satu-satu terhadap multimedia pembelajaran PAI materi tata cara sholat ini jika disajikan dalam diagram



Gambar 4. Diagram Respons Siswa Uji Coba Satu-satu

Uji Coba Kelompok Kecil

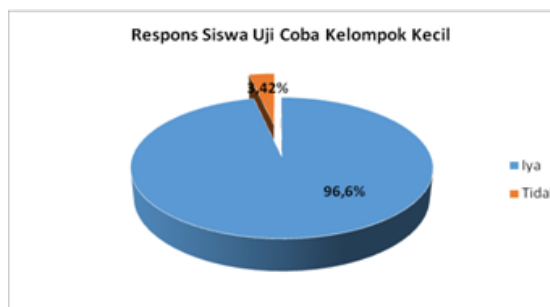
Tujuan uji coba ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merevisi atau memperbaiki produk untuk digunakan dalam uji coba lapangan.

Tabel 14. Rangkuman Respons Siswa dalam Uji Coba Kelompok Kecil

No. Butir	Jumlah Siswa yang Memilih		Persentase Siswa yang Memilih	
	Iya	Tidak	Iya	Tidak
1	9	0	100%	0%
2	9	0	100%	0%
3	9	0	100%	0%
4	9	0	100%	0%
5	9	0	100%	0%
6	9	0	100%	0%
7	9	0	100%	0%
8	9	0	100%	0%
9	9	0	100%	0%
10	8	1	88,9%	11,1%
11	7	2	77,8%	22,2%
12	8	1	88,9%	11,1%
13	9	0	100%	0%
Rata-rata Persentase			96,6%	3,42%

Hasil respons siswa pada uji coba kelompok kecil terhadap multimedia

pembelajaran PAI materi tata cara sholat ini jika disajikan dalam diagram



Gambar 5. Diagram Respons Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

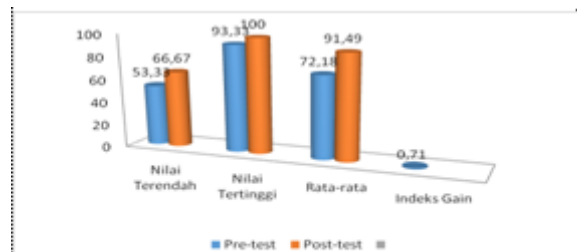
Coba Lapangan

Tujuan dilakukannya uji coba lapangan ini adalah untuk mengoperasionalkan produk pengembangan dalam situasi belajar yang sesungguhnya. Dari hasil penerapan produk multimedia pembelajaran PAI materi tata cara sholat yang sesungguhnya tersebut akan diperoleh data atau informasi tentang hasil belajar dan respons siswa terhadap produk pengembangan yang dapat digunakan sebagai bahan untuk menyempurnakan produk pengembangan.

Data yang diperoleh peneliti dalam uji coba lapangan terkumpul dalam data hasil belajar siswa dan data respons siswa terhadap produk pengembangan yang berupa pre-test dan post-test. Pre-test dan Post-test dilakukan untuk menguji kemampuan kognitif siswa. Berikut tabel analisis hasil pre-test dan post-test.

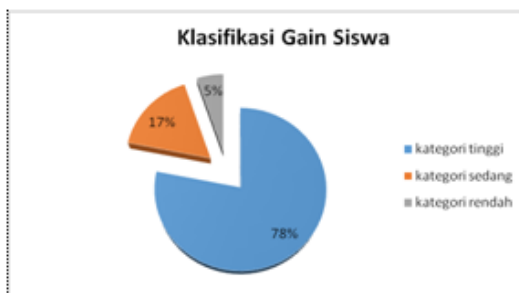
Tabel 15. Analisis Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	Nilai		Indeks Gain	Kriteria
		Pre-test	Post-test		
1	H.A.R	80,00	93,33	0,67	Sedang
2	R.H	73,33	86,67	0,50	Sedang
3	N.Y.S	66,67	86,67	0,60	Sedang
4	A.P.P	66,67	80,00	0,40	Sedang
5	R.S.A	60,00	66,67	0,17	Rendah
6	L.A.A	73,33	93,33	0,75	Tinggi
7	S.P.R	80,00	86,67	0,33	Sedang
8	M.A.R	86,67	100,00	1,00	Tinggi



Gambar 6. Diagram Hasil *Pre-test* dan *Post-test* dan Rata-rata Indeks Gain

Hasil pre-test dan post-test yang dihitung menggunakan standar gain diketahui sebanyak 15 siswa yang termasuk dalam kategori “tinggi” sedangkan 13 siswa termasuk dalam kategori “sedang”, dan hanya 1 siswa saja yang masuk dalam kategori “rendah” dalam peningkatan hasil belajar dilihat dari skor gain yang diperoleh. Berikut diagram perolehan kalisifikasi gain siswa.



Gambar 7. Klasifikasi Perolehan Skor *Gain* Siswa

berdasarkan hasil pre-test dan post-test siswa dilihat dari jumlah rata-rata indeks skor gain seluruh siswa kelas 2 yaitu sebesar 0,71. Berdasarkan tabel klasifikasi nilai gain maka efektifitas dari produk pengembangan ini termasuk dalam klasifikasi “tinggi”.

Analisis Respons Siswa Uji Coba Lapangan.

Uji coba lapangan ini dilakukan kepada seluruh siswa kelas 2 SD Negeri Samirono yang berjumlah 29 orang siswa. Lembar angket respons siswa ini diberikan setelah siswa selesai melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran PAI materi tata cara sholat.

Tabel 16. Respons Siswa Uji Coba Lapangan

No	Pernyataan	Pilihan jawaban		Persentase	
		Iya	Tidak	Iya	Tidak
Aspek Materi					
1	Setelah belajar dengan menggunakan CD pembelajaran ini saya lebih mengerti materi yang disampaikan	29	0	100 %	0%
2	Memotivasi saya dalam mempelajari materi	26	3	89,7 %	10,3%
3	Tulisan bacaan sholatnya jelas	29	0	100 %	0%
4	Materi yang diberikan berhubungan dengan keadaan sehari-hari	29	0	100 %	0%
5	Contoh gerakan animasinya sesuai dengan yang diajarkan	26	3	89,7 %	10,3%
Rata-rata				95,8 %	4,12%
Aspek Pembelajaran					
6	Kegiatan pembelajaran menarik dan menyenangkan	29	0	100 %	0%
7	Bahasa yang digunakan mudah	27	2	93,1 %	6,9%

Berdasarkan tabel diatas sebanyak 95,88% siswa menyatakan respons yang positif terhadap semua pernyataan dalam aspek materi dan hanya sebesar 4,12% yang memberikan respon negatif terhadap materi yang disajikan. Demikian juga pada aspek pembelajaran sebanyak 96,55% siswa memilih jawaban “iya” atau positif terhadap pernyataan yang diberikan. Adapun dari segi aspek tampilan, respons siswa berdasarkan tabel diatas sebanyak 96,47% siswa memilih “iya” atau respon positif terhadap aspek tampilan yang terdapat pada multimedia pembelajaran PAI materi tata cara sholat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka

diperoleh kesimpulan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini terbukti layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran ditinjau dari aspek materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan dan aspek pemrograman.
2. Respons siswa terhadap produk yang dikembangkan menunjukkan kesan atau tanggapan yang sangat baik yang dibuktikan dengan hasil kuesioner dalam penelitian.
3. Multimedia hasil pengembangan ini terbukti efektif digunakan sebagai bahan ajar. Hasil belajar siswa pada uji keefektifan multimedia pembelajaran ini yaitu rerata sebesar 72,18 pada saat pre-test, sedangkan hasil belajar siswa pada saat post-test diperoleh rerata sebesar 91,49. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh kenaikan skor gain secara keseluruhan dari pre-test ke post-test dengan rerata sebesar 0,71 poin yang termasuk dalam kategori “tinggi”.

DAFTAR PUSTAKA

AECT. (1997). *The definition of educational technology: AECT task force on definition and terminology*. Washington, DC: Associations for

Educational Communications and Technology (AECT).

Agnew, W.Palmer, Kallerman & Meyer (1996). *Multimedia in classroom*. Boston: Allyn & Bacon.

Arifin, H.M. (2006). *Ilmu pendidikan islam: tinjauan teoritis dan praktis berdasarkan pendekatan interdisipliner*. Jakarta: Bumi Aksara.

Borg, W.R., & Gall, M.D. (1983). *Educational research: an introduction*. (4th ed) New York & London: Longman.

Budiningsih, Asri, C. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Criswell, E.L (1989). *The design of computer-based instructional*. New York: macmillan publihsing company.

Dick , W., Carey, L., & Carey, J.O. (2005). *The systematic design of instruction* (6th ed). Boston: Scott, Pearson A.B.

Daradjat, Z. (1996). *Sholat: menjadikan hidup lebih bermakna*. Jakarta: Ruhama.

Dunne, R. & Wragg, T. (2005). *Effective teaching*. London: Routledge.

Gafur, A. (2012). *Desain pembelajaran: konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan*

- pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Heinich, et.al. (1996). *Instructional media and technologies for learning (5th ed)*. Trenton: Prentice-Hall Inc.
- Kemp, J.E. Morrison, G.R. & Ross, S.M. (1994). *Designing effective instruction*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Kyriacou, C. (2009). *Effective teaching in schools: Theory and practice*. London: Nelson Thornes.
- Lee, W.W. & Owens, D.L. (2004). *Multimedia-based instructional design(2nd ed)*. San Francisco: Market Street.
- Mahfud, R. (2011). *Al-Islam; pendidikan agama Islam*. Jakarta: Erlangga.
- Mayer, R.E.(eds). (2009). *Multimedia learning : prinsip-prinsip dan aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Newby, Timothy. J., et.al, (2000). *Instructional technology for teaching and learning: designing instruction, integrating computers, and using media*. Treston: Prentice-Hall.
- Rusman, Kurniawan, D. Riyana, C. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sabiq, S. (2012). *Fiqih sholat: panduan lengkap sholat seperti Nabi*. Bandung: Jabal.
- Seels, B.B., & Richey, R.C. (1994). *Instructional technology: the definition and domains of the field*. Washington DC: Association for Educational and Communication Technology.
- Thoha, C. & Mu'ti, C (ed). (1998). *PBM-PAI di sekolah: eksistensi dan proses belajar-mengajar pendidikan agama Islam*. Semarang: Pustakan Pelajar.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: making it work (8th ed)*. New York: Mc. Graw Hill.
- Winarno, et.al. (2009). *Teknik evaluasi multimedia pembelajaran*. Jakarta: Genius Prima Media.
- William W.L & Diana L.O. (2004). *Multimedia based instructional design*. San Fransisco: Preiffer.